

# Aula 10 – Objetos do Cotidiano e Elementos da Natureza como Recursos Narrativos

Ao final desta aula de 90 minutos, você será capaz de **identificar** o potencial pedagógico de objetos cotidianos e elementos da natureza como recursos para a contação de histórias, **aplicar** as técnicas da "Caixa de Histórias" e do "Varal de Histórias" para criar narrativas interativas e sensoriais, **analisar** como o uso de materiais não estruturados estimula o pensamento simbólico e a imaginação infantil, em alinhamento com a BNCC, **estruturar** atividades de contação de histórias que integrem a exploração sensorial e investigativa das crianças, e **justificar** a prática com base em princípios da neurociência sobre o desenvolvimento cognitivo na primeira infância.

Na jornada para nos tornarmos contadores de histórias eficazes, já exploramos o poder da nossa voz, corpo e gestos. Agora, vamos expandir nosso repertório ao descobrir como o mundo ao nosso redor pode se tornar um coautor de nossas narrativas. Esta aula é fundamental, pois transforma a contação de histórias de uma atividade puramente oral para uma experiência tátil, visual e imersiva, alinhando-se perfeitamente às demandas de uma educação infantil que valoriza a exploração e a descoberta. Para você, futuro pedagogo ou concursando, dominar estas técnicas significa possuir ferramentas de baixo custo e altíssimo impacto pedagógico, capazes de encantar, engajar e promover um desenvolvimento infantil integral.

## Mapa da Aula

1. O Poder do Concreto: Fundamentos Pedagógicos e Neurocientíficos.
2. A Caixa de Histórias: Um Universo de Possibilidades Narrativas.
3. O Varal de Histórias: Sequenciando a Imaginação.
4. A Natureza como Protagonista: Usando Pedras, Folhas e Tecidos.
5. A Alquimia da Imaginação: Ressignificando o Cotidiano.
6. Integração Curricular: Conectando com a BNCC e o Planejamento.

# O Poder do Concreto na Construção do Imaginário

Antes de mergulharmos nas técnicas, é crucial entender *por que* objetos físicos são tão potentes na educação infantil. A resposta reside na forma como a criança pequena aprende e se desenvolve. O pensamento infantil, especialmente nos primeiros anos, é predominantemente concreto. As crianças aprendem sobre o mundo tocando, cheirando, movendo e manipulando. Abstrações, como as palavras de uma história, ganham um significado muito mais profundo quando ancoradas em uma experiência sensorial. Um objeto, seja uma pedra lisa ou um retalho de tecido áspero, serve como uma ponte segura entre o mundo real, tangível, e o universo abstrato da narrativa.

Estudos recentes em neurociência corroboram essa abordagem. Quando uma criança segura um galho enquanto ouve uma história sobre uma floresta encantada, múltiplas áreas do cérebro são ativadas simultaneamente. As vias neurais associadas ao tato (a textura do galho), à visão (sua forma e cor) e à audição (a narração) disparam juntas. Essa ativação multimodal cria conexões sinápticas mais fortes e duradouras, fazendo com que a aprendizagem e a memória da história sejam significativamente mais robustas. Não estamos apenas contando uma história; estamos ajudando a construir as fundações da arquitetura cerebral da criança, associando linguagem, emoção e percepção sensorial.

Essa prática está intrinsecamente alinhada aos campos de experiência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ao utilizar objetos, mobilizamos diretamente o campo **"Escuta, fala, pensamento e imaginação"**, pois a criança é convidada a imaginar e verbalizar o que aquele objeto representa. Simultaneamente, ativamos o campo **"Traços, sons, cores e formas"** e **"Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações"**, pois a criança explora as qualidades físicas dos objetos e as relações que podem estabelecer entre si para compor uma cena ou uma sequência de eventos.

## 3

### Áreas cerebrais

Ativadas simultaneamente quando a criança manipula objetos durante a contação de histórias: tátil, visual e auditiva

## 5

### Campos da BNCC

Contemplados na abordagem com objetos, incluindo "Escuta, fala, pensamento e imaginação"

## 2x

### Memória

Potencial de retenção quando comparado à contação de histórias puramente verbal

# Desvendando a Caixa de Histórias

Uma das ferramentas mais versáteis e encantadoras para incorporar objetos na narrativa é a **Caixa de Histórias**. Longe de ser apenas um depósito de itens aleatórios, a caixa é um universo curado, um convite ao mistério e à descoberta. Em sua essência, a Caixa de Histórias é um recipiente (uma caixa de sapato decorada, um baú de madeira, uma sacola de tecido) que guarda uma coleção de objetos cuidadosamente selecionados para inspirar a criação de uma ou várias narrativas. O poder da caixa reside no elemento surpresa e na provocação da curiosidade. O que haverá dentro dela hoje?

A preparação da caixa é um ato pedagógico intencional. O educador não deve simplesmente enchê-la com qualquer coisa. A curadoria dos objetos é a chave. Pode-se criar caixas temáticas, por exemplo, uma "Caixa do Mar" com conchas, uma redinha, um tecido azul, pedras polidas e um pequeno barco de madeira. Outra abordagem é criar uma caixa de "provocadores de histórias", com itens mais ecléticos e enigmáticos: uma chave antiga, um mapa amassado, uma lupa, um novelo de lã vermelha, uma pena. A escolha dos objetos deve visar a polissemia, ou seja, a capacidade de um mesmo item assumir múltiplos significados, permitindo que a imaginação infantil floresça sem amarras.

Ao apresentar a caixa para as crianças, o processo é tão importante quanto o conteúdo. O educador pode criar um ritual: uma música específica, uma frase mágica para abrir a caixa, um suspense no ar. Os objetos podem ser retirados um a um, permitindo que as crianças os explorem sensorialmente antes de começar a narrativa. A história pode ser conduzida pelo educador, que utiliza os objetos para ilustrar sua fala, ou, de forma ainda mais potente, pode ser construída coletivamente, a partir das ideias que as crianças associam a cada objeto que é revelado. "O que esta chave poderia abrir?", "De quem será esta pena?". Assim, a criança deixa de ser uma espectadora passiva e se torna coautora da história.

1

## Preparação Intencional

A curadoria dos objetos deve considerar a polissemia, permitindo múltiplas interpretações e significados.

2

## Ritual de Apresentação

Criar um momento especial com música, frases mágicas ou gestos que aumentem a expectativa e o engajamento.

3

## Exploração Sensorial

Permitir que as crianças toquem, sintam e observem cada objeto antes de iniciar a narrativa.

4

## Construção Coletiva

Transformar as crianças em coautoras através de perguntas abertas sobre os objetos revelados.

# Como Construir e Utilizar a Caixa de Histórias

Construir uma Caixa de Histórias eficaz vai além da simples coleta de objetos. É um processo que envolve planejamento, intencionalidade e uma profunda compreensão do poder do brincar. O primeiro passo é a **definição do propósito narrativo**. Você quer contar uma história específica, como "Chapeuzinho Vermelho"? Nesse caso, os objetos seriam mais direcionados: um cesto, um tecido vermelho, uma figura de lobo (pode ser uma pedra pintada), um boneco de madeira representando a vovó. Ou o objetivo é a criação livre? Nesse caso, a seleção de objetos deve ser mais aberta e sugestiva, priorizando itens que não tenham uma função óbvia.

Após definir o propósito, a **curadoria dos materiais** é o passo seguinte. Pense em variedade sensorial. Inclua objetos com diferentes texturas (lisos, ásperos, macios, duros), pesos (leves e pesados), materiais (madeira, metal, tecido, pedra, plástico) e sons. Um guizo, por exemplo, pode representar um som mágico na floresta ou a coleira de um gato. Um pedaço de papel celofane pode ser o crepitar de uma fogueira ou o brilho da água. A riqueza da experiência sensorial enriquece diretamente a complexidade da narrativa que pode emergir.

A utilização em sala de aula deve ser ritualizada para maximizar o engajamento. Comece com a caixa fechada, instigando a curiosidade. "Tenho aqui dentro um segredo, uma história que quer nascer. Vamos descobrir juntos?". Retire os objetos lentamente. Permita que cada criança (se o grupo for pequeno) ou o grupo (se for maior) manipule os itens. Faça perguntas abertas que estimulem o **pensamento simbólico**: "Isto parece uma pedra, mas na nossa história, o que mais poderia ser?". A história pode começar com um único objeto. Por exemplo, ao retirar uma pequena escada de madeira, o educador pode iniciar: "Era uma vez, em um lugar muito, muito alto, onde só se chegava com uma escada mágica como esta...". A partir daí, os próximos objetos retirados da caixa vão adicionando novos elementos, personagens e reviravoltas à trama, muitas vezes de forma improvisada e colaborativa com as crianças.

## Materiais Sugeridos para uma Caixa de Histórias

- Elementos naturais: pedras, conchas, galhos, folhas secas, sementes
- Tecidos de diferentes texturas e cores
- Pequenos objetos de madeira: blocos, figuras, miniaturas
- Itens sonoros: guizos, chocalhos, apitos suaves
- Objetos cotidianos ressignificados: chaves antigas, fitas, botões

## Perguntas Provocadoras

- "Se este objeto pudesse falar, o que ele diria?"
- "Para onde este objeto nos levaria?"
- "Quem poderia ter deixado isto aqui?"
- "O que aconteceria se juntássemos estes dois objetos?"
- "Como este objeto se sentiria se..."

# Tecendo Narrativas com o Varal de Histórias

Se a Caixa de Histórias é um universo de possibilidades simultâneas e surpreendentes, o **Varal de Histórias** é seu contraponto linear e sequencial. Esta técnica consiste em utilizar um fio, barbante ou corda estendido entre dois pontos, onde objetos e imagens são pendurados com pregadores para contar uma história em uma ordem cronológica. O varal organiza a narrativa visualmente, ajudando as crianças a compreenderem a estrutura de começo, meio e fim de um enredo. É uma ferramenta especialmente poderosa para trabalhar a noção de temporalidade e a relação de causa e efeito nos acontecimentos.

A beleza do varal está em sua simplicidade e visibilidade. À medida que a história é contada, os elementos vão sendo adicionados ao varal, criando um registro visual e permanente da jornada narrativa. Isso permite que as crianças revisitem a história, recontem-na seguindo a sequência de objetos e identifiquem os momentos-chave da trama. Por exemplo, ao contar "Os Três Porquinhos", o educador pode primeiro pendurar três pequenos objetos representando os porquinhos, depois um maço de palha, alguns gravetos e alguns tijolinhos (ou pedras). Em seguida, um objeto que represente o lobo. A ação de "assoprar" pode ser representada retirando-se a casa de palha do varal, mostrando visualmente sua destruição.

Essa técnica transforma a audição passiva em uma experiência de construção ativa. As próprias crianças podem ser convidadas a pendurar os objetos no varal no momento certo da história, o que aumenta o engajamento e a apropriação do enredo. Além disso, o varal de histórias é um excelente recurso para trabalhar com adaptações de histórias conhecidas ou para criar narrativas totalmente novas a partir de uma sequência de objetos aleatórios. O educador pode, por exemplo, apresentar um varal com uma sequência de itens (uma lua, uma bota, uma flor, uma chave) e desafiar as crianças: "Que história esses objetos, nesta ordem, podem nos contar?".



## Sequência Visual

Organiza a narrativa em ordem cronológica, facilitando a compreensão da estrutura de começo, meio e fim.



## Memória Permanente

Cria um registro visual que permite revisitar e recontar a história várias vezes.



## Participação Ativa

Convida as crianças a pendurarem os objetos, transformando-as em construtoras da narrativa.



## Criação Coletiva

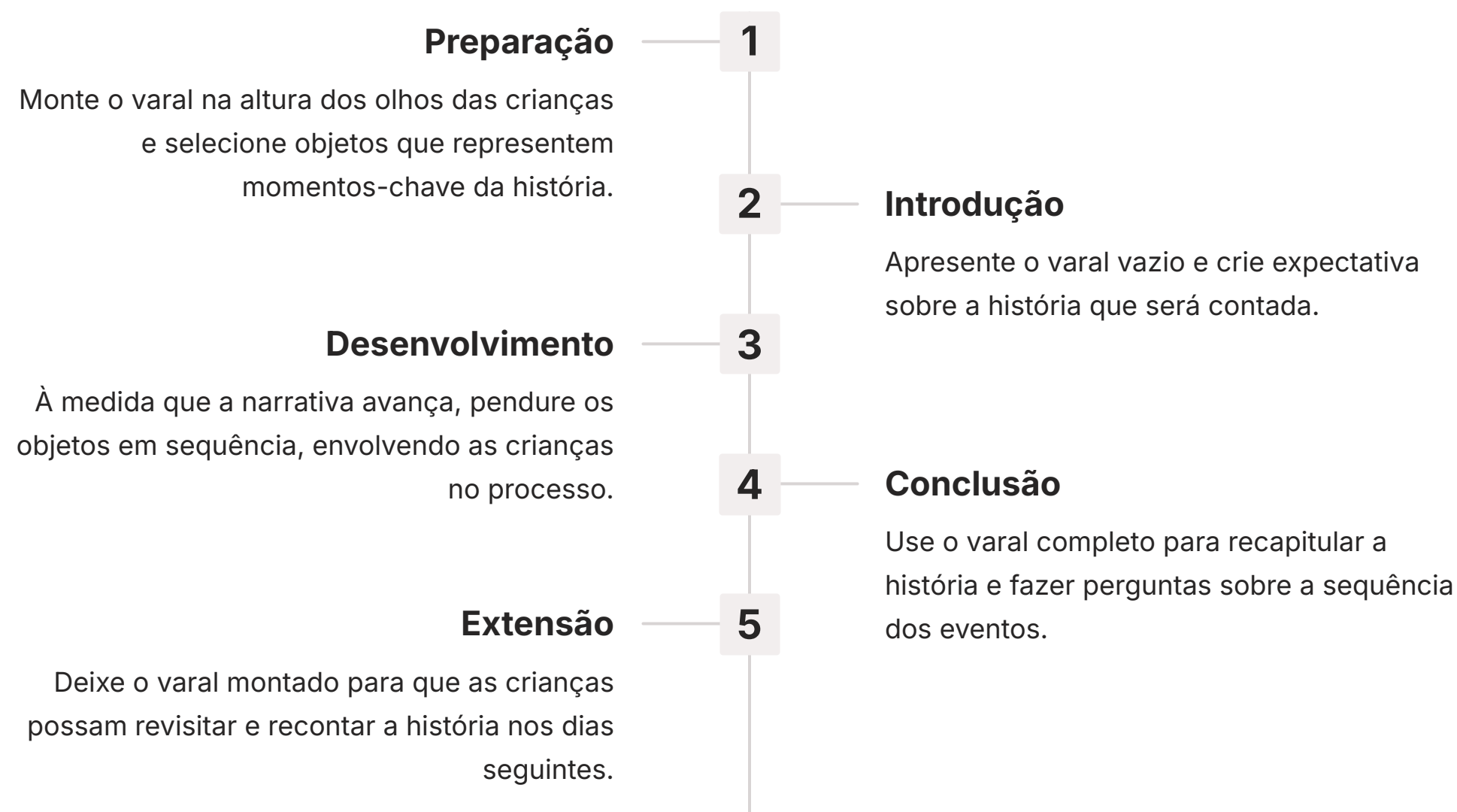
Permite criar novas histórias a partir de sequências aleatórias de objetos.

# A Prática do Varal de Histórias: Da Montagem à Narração

A implementação do Varal de Histórias é um processo criativo que pode ser adaptado a qualquer espaço e recurso. O primeiro passo é a **montagem da estrutura**. Pode ser um simples barbante amarrado entre duas cadeiras, ganchos adesivos na parede ou até mesmo um galho de árvore mais robusto, caso a atividade seja ao ar livre. O importante é que o varal fique na altura dos olhos das crianças, para que elas possam interagir e visualizar a sequência com clareza. Use pregadores de roupa coloridos ou de madeira para adicionar um charme extra e facilitar o manuseio.

Em seguida, vem a **seleção e preparação dos elementos narrativos**. Para uma história como "A Lagarta Comilona", você pode preparar figuras em feltro ou E.V.A. da lagarta, do ovo na folha, das diversas frutas que ela come, do casulo e, finalmente, da borboleta. Cada elemento será pendurado no varal conforme a narrativa avança. A grande vantagem é que os objetos não precisam ser complexos ou realistas. Um círculo verde de feltro pode ser a folha, um pequeno pompom pode ser a lagarta. O poder da sugestão é fundamental, e a imaginação das crianças preencherá as lacunas.

Durante a narração, o educador deve usar o varal como seu palco. Ao introduzir um novo personagem ou evento, ele pega o objeto correspondente, apresenta-o às crianças e depois o prende no varal. O movimento de caminhar ao longo do varal acompanha o fluxo da história, criando um dinamismo espacial. "Primeiro, em uma folha verde (pendura a folha), havia um pequeno ovo (pendura o ovo ao lado)...". Ao final, o varal completo serve como um mapa da história. É o momento perfeito para perguntas que estimulem a memória e a compreensão: "O que aconteceu depois que a lagarta saiu do ovo?", "Qual foi a última coisa que apareceu na nossa história?". O varal pode permanecer montado por alguns dias, permitindo que as crianças recontem a história de forma autônoma durante suas brincadeiras.



# A Natureza como Protagonista Narrativa

Utilizar elementos da natureza como recursos narrativos é uma das práticas mais ricas e profundas na contação de histórias para a infância. Esta abordagem não apenas fornece materiais gratuitos e abundantes, mas também conecta as crianças de forma significativa com o mundo natural, fomentando um senso de pertencimento, respeito e curiosidade pelo meio ambiente. Pedras, folhas, galhos, sementes, pinhas e flores deixam de ser apenas "coisas do chão" e se transformam em personagens, cenários e símbolos mágicos nas mãos de um bom contador de histórias.

O conceito de **brinquedos não estruturados** ou "**loose parts**", popularizado pelo arquiteto Simon Nicholson, encontra aqui sua expressão máxima. Uma pedra não vem com um manual de instruções; ela pode ser um carro, um personagem, uma montanha ou um ovo de dragão. Essa ausência de uma função pré-definida é o que exige e, conseqüentemente, desenvolve a capacidade de **pensamento simbólico** e a criatividade da criança. Ao entregar um boneco de plástico, oferecemos uma história pronta. Ao entregar uma pinha, oferecemos um convite para criar infinitas histórias.

A preparação para usar esses elementos começa com a própria coleta, que já é uma atividade pedagógica em si. Um passeio pelo pátio da escola ou por um parque se transforma em uma expedição investigativa. "Vamos procurar folhas que pareçam estrelas", "Quem encontra a pedra mais lisa para ser o rio?". Esse processo de busca e seleção aguça a percepção, a capacidade de observação e a classificação. As crianças aprendem sobre texturas, formas, tamanhos e cores enquanto buscam os protagonistas para suas futuras histórias. Essa conexão direta e sensorial com a origem dos materiais cria um vínculo afetivo poderoso, tornando a narrativa subsequente ainda mais significativa.

"Uma pedra não vem com um manual de instruções; ela pode ser um carro, um personagem, uma montanha ou um ovo de dragão. Ao entregar um boneco de plástico, oferecemos uma história pronta. Ao entregar uma pinha, oferecemos um convite para criar infinitas histórias."

## Benefícios dos Elementos Naturais

- Estimulam o pensamento simbólico e a criatividade
- Promovem conexão com o meio ambiente
- Oferecem experiências sensoriais ricas e variadas
- São acessíveis e de baixo custo
- Permitem infinitas possibilidades narrativas

# Técnicas para Contar Histórias com Elementos Naturais

Dominar o uso de elementos da natureza envolve mais do que simplesmente apresentá-los às crianças. Requer técnica e sensibilidade para extrair seu potencial narrativo. Uma das abordagens mais conhecidas são as "**story stones**" ou pedras de histórias. Consiste em pintar ou desenhar símbolos simples em pedras lisas de rio: um sol, uma casa, uma flor, um menino, uma chave. As pedras podem ser guardadas em um saco de tecido e sorteadas uma a uma para construir uma história de improviso. A criança retira uma pedra e começa a história com base na imagem, o próximo colega retira outra e continua a narrativa, e assim por diante.

As **folhas e os galhos** são excelentes para construir cenários e representar ações. Folhas secas e quebradiças podem criar o som de passos na floresta. Um arranjo de folhas verdes pode se tornar o topo de uma árvore ou um arbusto onde um personagem se esconde. Galhos finos podem delinear o contorno de uma casa, um castelo ou um labirinto no chão. Um galho mais grosso pode se transformar em um cavalo, uma espada mágica ou a bengala de um velho sábio. A efemeridade desses materiais também ensina sobre ciclos, pois uma construção feita de folhas e flores pode murchar e se transformar, gerando novas histórias.

Os **tecidos**, embora não sejam da natureza em si, são parceiros ideais para esses elementos. Um grande pedaço de tecido azul se ondula para se tornar um rio ou o mar, onde as pedras-peixe podem nadar. Um tecido verde pode ser um gramado, e um marrom, a terra. A combinação de elementos naturais com tecidos cria um micro-mundo tridimensional onde a história acontece. A chave é a **demonstração da ressignificação**. O educador pega uma pinha e diz: "Esta não é uma pinha qualquer. Hoje, ela é um porco-espinho muito medroso que..." Ao fazer isso, ele modela o processo de atribuir novos significados, convidando as crianças a fazerem o mesmo e a verem o mundo não apenas como ele é, mas como ele pode ser.



## Story Stones

Pedras lisas com símbolos simples pintados que servem como gatilhos narrativos. Podem ser sorteadas aleatoriamente para criar histórias de improviso ou usadas em sequência para estruturar uma narrativa.



## Cenários Naturais

Folhas, galhos, flores e sementes organizados para criar ambientes tridimensionais. Podem representar florestas, rios, montanhas e outros cenários onde a história se desenvolve.



## Tecidos Complementares

Retalhos de diferentes cores e texturas que, combinados com elementos naturais, criam paisagens e ambientes. Um tecido azul ondulado pode ser o mar; um verde, um campo; um marrom, a terra.

# Estimulando a Imaginação a Partir de Objetos Simples

O verdadeiro motor por trás do uso de objetos cotidianos e elementos naturais é o estímulo à **imaginação**, que é a capacidade de formar imagens mentais, sensações e conceitos na ausência de estímulos perceptivos imediatos. Para uma criança, um simples bloco de madeira não é apenas um pedaço de madeira. Em sua mente, ele passa por uma metamorfose e se torna um carro, um telefone, um pedaço de bolo ou um prédio altíssimo. Esse processo, conhecido como **jogo simbólico**, é um marco crucial no desenvolvimento cognitivo, e os objetos não estruturados são o combustível ideal para ele.

Diferentemente de brinquedos altamente tecnológicos e específicos, que muitas vezes ditam a forma de brincar, um objeto simples como uma caixa de papelão é um convite à criatividade. Ela não emite sons nem luzes; toda a ação, som e significado devem ser projetados nela pela criança. Isso exige um esforço cognitivo muito maior e mais rico. A criança precisa criar o roteiro, os efeitos sonoros, os diálogos. Ao fazer isso, ela está exercitando habilidades fundamentais como o planejamento, a resolução de problemas, a flexibilidade cognitiva e, claro, a linguagem.

O papel do educador, neste contexto, não é dar respostas, mas sim fazer perguntas que expandam as possibilidades. Em vez de dizer "Isso é um castelo", o educador pode perguntar: "Uau, que construção interessante! O que ela é? Quem mora aí dentro? O que acontece neste lugar?". Essas perguntas abertas validam a criação da criança e a incentivam a elaborar sua narrativa, a adicionar detalhes, a criar personagens e a desenvolver um enredo. Estamos, portanto, movendo o foco do objeto em si para o **processo criativo** que ele desencadeia. A história não está no objeto, mas na interação entre a mente da criança e o objeto.

## Jogo Simbólico

Capacidade de atribuir significados diferentes aos objetos, transformando-os mentalmente em outras coisas. É um marco fundamental no desenvolvimento cognitivo infantil.

## Objetos Não Estruturados

Materiais sem função pré-definida que convidam à criatividade e à resignificação. Quanto menos específico for o objeto, mais possibilidades narrativas ele oferece.

## Perguntas Abertas

Estratégia do educador para expandir as possibilidades criativas sem impor significados. Perguntas como "O que poderia ser?" em vez de afirmações como "Isto é..."

# A Narrativa na Exploração Sensorial e Investigativa

A contação de histórias com objetos transcende a atividade linguística e se torna uma profunda **prática de exploração sensorial e investigativa**. Cada objeto traz consigo um universo de informações que podem ser descobertas pelos sentidos, e essa descoberta pode ser o ponto de partida ou o próprio corpo da narrativa. A abordagem pedagógica de Reggio Emilia, por exemplo, valoriza a criança como pesquisadora e vê os materiais como "provocações" que convidam à investigação. Uma história, nesse contexto, pode emergir da própria exploração das qualidades de um material.

Imagine apresentar às crianças um cesto com diferentes tipos de tecidos: seda, lã, juta, veludo, algodão. A exploração inicial seria puramente sensorial: sentir as texturas, observar como a luz passa por eles, comparar suas maleabilidades. A partir dessa investigação, a narrativa pode começar. "Era uma vez um tecido tão macio e liso (a seda), que sonhava em ser um rio para que os peixes pudessem deslizar por ele. Mas ao seu lado morava um tecido áspero e forte (a juta), que queria ser uma montanha para que os bodes pudessem escalá-lo...". A história nasce das características físicas e sensoriais dos próprios materiais, conferindo-lhes agência e personalidade.

Essa abordagem garante o direito de aprendizagem e desenvolvimento da criança de **explorar**, um dos seis direitos fundamentais preconizados pela BNCC. A narrativa se torna o fio condutor que dá sentido à investigação. Por que a pedra é fria? Talvez porque ela guarda o segredo do inverno. Por que a folha seca faz barulho? Talvez porque ela esteja contando as histórias de todos os ventos que já a carregaram. Ao entrelaçar a investigação científica (observar, comparar, levantar hipóteses) com a criação fantástica (imaginar, criar enredos, dar vida a objetos), promovemos um desenvolvimento verdadeiramente integral, que não separa o sentir do pensar, nem o investigar do imaginar.

## Da Exploração à Narrativa

O processo de transformar a investigação sensorial em histórias segue um fluxo natural:

1. Exploração livre dos materiais com todos os sentidos
2. Observação e verbalização das características percebidas
3. Comparação entre diferentes objetos e suas qualidades
4. Atribuição de significados simbólicos baseados nas características
5. Criação de narrativas que incorporem essas descobertas

### Conexão com a BNCC

Esta abordagem contempla diretamente o direito de aprendizagem de **explorar**, definido na BNCC como: "Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia."

# O Papel do Educador como Mediador e Provocador

A eficácia do uso de objetos na contação de histórias depende imensamente da postura do educador. Ele não é um mero apresentador de materiais, mas um **mediador sensível** e um **provocador intencional**. O seu papel é criar uma "ponte" entre a criança e o objeto, ajudando-a a enxergar o potencial narrativo que ali reside, sem, no entanto, impor uma única interpretação. É uma dança delicada entre guiar e permitir, entre sugerir e ouvir, entre estruturar o suficiente para dar segurança e deixar aberto o suficiente para permitir a liberdade criativa.

Uma das principais funções do mediador é a **escuta ativa e a observação atenta**. Ao oferecer uma coleção de objetos, o educador deve observar como as crianças interagem com eles. Qual objeto chamou mais atenção? Como eles estão sendo agrupados? Que sons ou movimentos as crianças fazem enquanto os exploram? Essas observações são dados preciosos que informam os próximos passos. Se uma criança começa a bater duas pedras, o educador pode intervir não para reprimir, mas para narrar: "Ouço um som... parece o som de um cavalo galopando! Para onde será que ele vai?". Ele pega a ação da criança e a insere em um contexto narrativo.

Além disso, o educador atua como um provocador ao fazer **perguntas abertas e hipotéticas**. Em vez de perguntas fechadas que pedem um "sim" ou "não" (ex: "Isso é uma casa?"), ele deve usar perguntas que convidam à elaboração. "E se essa concha fosse mágica, que poder ela teria?", "O que aconteceria se este galho pudesse falar?", "Como essa história poderia terminar de um jeito diferente?". Essas perguntas são convites para que a criança mergulhe mais fundo em seu próprio imaginário, construindo enredos mais complexos e explorando diferentes perspectivas. O educador valida todas as ideias, criando um ambiente psicologicamente seguro onde não há "certo" ou "errado" na criação de histórias.

## Escuta Ativa

O educador observa atentamente como as crianças interagem com os objetos, notando suas reações, comentários e ações para informar sua mediação.

- Observar sem interferir inicialmente
- Notar quais objetos despertam mais interesse
- Atentar para as verbalizações espontâneas

## Mediação Sensível

Intervém de forma a ampliar as possibilidades sem direcionar excessivamente, criando uma ponte entre a criança e o objeto.

- Narrar as ações observadas
- Conectar ideias aparentemente desconexas
- Oferecer vocabulário quando necessário

## Provocação Intencional

Utiliza perguntas abertas e hipotéticas que estimulam o pensamento divergente e a elaboração narrativa.

- "E se este objeto pudesse..."
- "O que aconteceria depois?"
- "Como podemos transformar isto em..."

# Integrando a Prática ao Planejamento Pedagógico

Para que o uso de objetos na contação de histórias não seja uma atividade esporádica e desarticulada, é essencial que ele esteja integrado ao **planejamento pedagógico** da turma. Essa prática deve ser vista como uma estratégia poderosa para alcançar objetivos de aprendizagem específicos, alinhados tanto ao projeto político-pedagógico da escola quanto às diretrizes da BNCC. A intencionalidade do educador transforma uma brincadeira divertida em uma rica experiência de aprendizagem.

O primeiro passo para a integração é mapear os **objetivos de aprendizagem** que se deseja alcançar. Por exemplo, se o projeto da turma é sobre "animais do jardim", a Caixa de Histórias pode ser preenchida com elementos relacionados: miniaturas de insetos, folhas, flores, pedaços de terra, uma pequena lupa. A contação de histórias, então, servirá como um veículo para explorar conceitos de biologia (o que os insetos comem, onde vivem), matemática (contar as patas de uma joaninha, comparar tamanhos) e linguagem (aprender novos vocabulários, criar narrativas sobre as aventuras dos bichos).

No plano de aula, a atividade deve ser descrita detalhadamente, incluindo os materiais, a organização do espaço, o passo a passo da proposta (a "provocação inicial"), as possíveis perguntas a serem feitas e, crucialmente, os **campos de experiência e os direitos de aprendizagem** da BNCC que estão sendo contemplados. Por exemplo, uma atividade com "story stones" pode ser registrada da seguinte forma:

- **Campo de Experiência Principal:** Escuta, fala, pensamento e imaginação.
- **Objetivo de Aprendizagem (EI03EF01):** Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.
- **Direito de Aprendizagem Assegurado:** Expressar-se.

Dessa forma, a prática ganha legitimidade pedagógica e pode ser facilmente documentada e avaliada, mostrando aos gestores e às famílias o valor educativo profundo que reside em contar histórias com um punhado de pedras.

Planejamento	Execução	Avaliação
<ul style="list-style-type: none"><li>• Definir objetivos de aprendizagem</li><li>• Selecionar materiais alinhados ao tema</li><li>• Preparar perguntas provocadoras</li><li>• Organizar o espaço adequadamente</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apresentar a proposta de forma convidativa</li><li>• Mediar sem direcionar excessivamente</li><li>• Observar e registrar as interações</li><li>• Valorizar todas as contribuições</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Documentar o processo com fotos e anotações</li><li>• Analisar o engajamento e as aprendizagens</li><li>• Identificar próximos passos</li><li>• Compartilhar com a comunidade escolar</li></ul>

Projeto Temático	Objetos para a Caixa de Histórias	Campos de Experiência
Animais do Jardim	Miniaturas de insetos, folhas, flores, lupa, terra	Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
Ciclo da Água	Tecido azul, algodão (nuvens), pedras, plantas, regador, miniatura	Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; Traços, sons, cores e formas
Diversidade Cultural	Tecidos de diferentes padrões, objetos de diferentes culturas, mapas, miniaturas de casas	O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação

# Conectando Práticas com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

A conexão entre a contação de histórias com objetos e a **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)** é direta e robusta, fornecendo a justificativa pedagógica que tanto estudantes quanto profissionais em busca de qualificação necessitam para fundamentar sua prática. A BNCC estrutura a Educação Infantil em torno de seis direitos de aprendizagem (Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar, Conhecer-se) e cinco campos de experiência. A nossa abordagem com objetos e natureza dialoga com todos eles de forma integrada.

Vamos analisar um exemplo prático. Imagine uma atividade onde as crianças são convidadas a criar uma história a partir de uma coleção de tecidos de diferentes texturas e cores. O direito de **Brincar** é a porta de entrada. Ao manipular livremente os tecidos, as crianças estão no cerne da cultura lúdica. O direito de **Explorar** é ativado quando elas sentem as texturas, notam as diferenças de peso e transparência, investigando as qualidades dos materiais. Ao serem convidadas a criar uma história juntas, elas exercitam o direito de **Conviver e Participar**, negociando ideias e construindo um enredo coletivo. Ao dar voz aos personagens e descrever os cenários que criaram, elas se **Expressam**. E ao projetarem seus próprios sentimentos e ideias nos personagens (o tecido "tímido", o tecido "corajoso"), elas começam a se **Conhecer**.

Do ponto de vista dos campos de experiência, a mesma atividade mobiliza:

- **O eu, o outro e o nós:** na negociação de papéis e ideias na história coletiva.
- **Corpo, gestos e movimentos:** ao usar o corpo para dar vida aos tecidos, fazendo-os voar, rastejar ou dançar.
- **Traços, sons, cores e formas:** na apreciação e uso das qualidades estéticas dos tecidos.
- **Escuta, fala, pensamento e imaginação:** o campo central, onde a linguagem oral e o pensamento simbólico florescem para criar a narrativa.
- **Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações:** ao organizar os tecidos no espaço para criar cenários e ao transformar um simples retalho em um personagem complexo.

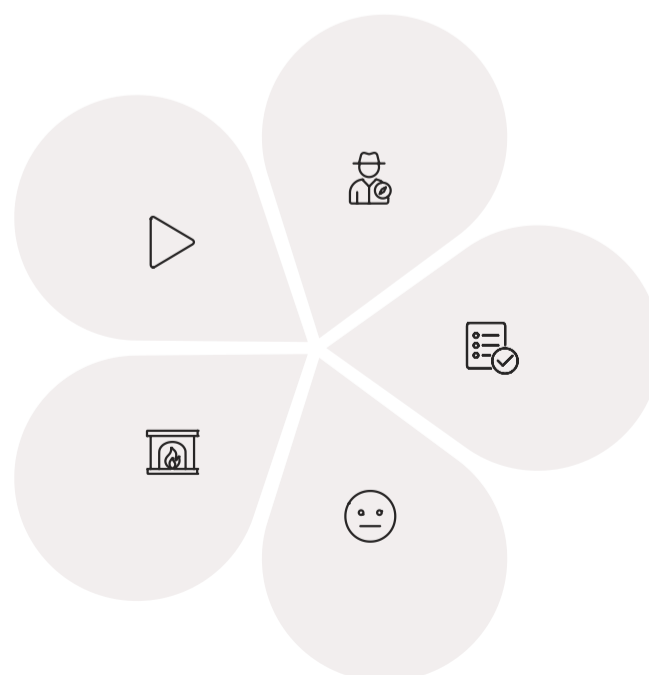
**NOTA IMPORTANTE:** As informações sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) contidas nesta seção estão atualizadas até 2024. A BNCC é um documento normativo que pode sofrer revisões. Consulte sempre o portal oficial do Ministério da Educação para verificar a versão mais recente e quaisquer orientações complementares.

## Brincar

Ao manipular objetos livremente, transformando-os através da imaginação, a criança exerce seu direito fundamental de brincar.

## Conhecer-se

Projetando sentimentos e características pessoais nos personagens, a criança explora sua própria identidade.



## Explorar

A investigação sensorial dos materiais, suas texturas, pesos e possibilidades, ativa o direito de explorar o mundo.

## Participar

Na construção coletiva de histórias, cada criança contribui com suas ideias, exercendo seu direito de participar ativamente.

## Expressar

Ao verbalizar suas ideias e dar voz aos personagens criados, a criança desenvolve múltiplas formas de expressão.

# Reflexões Finais sobre a Prática e o Educador

Concluir esta jornada sobre o uso de objetos e natureza na contação de histórias nos leva a uma reflexão mais profunda sobre nosso papel como educadores. Adotar essas práticas significa, em essência, adotar uma postura de humildade e confiança. Humildade para reconhecer que não somos os únicos detentores do saber e da criatividade, e que os materiais mais simples podem conter uma sabedoria imensa. E confiança na capacidade inata da criança de criar, imaginar e dar sentido ao mundo.

Essa abordagem nos desafia a sair de um lugar de controle e a entrar em um espaço de parceria com as crianças. O foco se desloca do "produto final" (uma história "bonita" ou "correta") para o **processo de criação**. O que importa não é se a história criada pelas crianças tem uma lógica adulta, mas sim o engajamento, a colaboração, a experimentação e a alegria que permearam sua construção. É uma mudança de paradigma que vê a educação não como uma transmissão de conteúdo, mas como a criação de contextos férteis para a aprendizagem e o desenvolvimento.

Portanto, ao preparar sua próxima Caixa de Histórias ou ao estender seu próximo Varal de Histórias, lembre-se que você está fazendo muito mais do que preparar uma atividade. Você está orquestrando um encontro mágico entre a criança, o mundo material e o universo infinito da imaginação. Você está validando a perspectiva infantil, nutrindo a semente da criatividade e, talvez o mais importante, mostrando às crianças que as histórias mais incríveis não estão apenas nos livros, mas também em uma pedra no chão, em uma folha ao vento e dentro delas mesmas.

"O foco se desloca do 'produto final' (uma história 'bonita' ou 'correta') para o **processo de criação**. O que importa não é se a história criada pelas crianças tem uma lógica adulta, mas sim o engajamento, a colaboração, a experimentação e a alegria que permearam sua construção."

## Transformações no Papel do Educador

- De transmissor para mediador de experiências
- De controlador para parceiro de descobertas
- De avaliador do produto para valorizador do processo
- De detentor do saber para aprendiz junto com as crianças
- De fornecedor de respostas para provocador de perguntas

# Consolidação e Próximos Passos

Parabéns por explorar o universo tátil e criativo dos objetos e da natureza como recursos narrativos! Chegamos ao final desta aula com uma bagagem repleta de ferramentas práticas e fundamentos teóricos para enriquecer sua atuação como contador de histórias.

## Resumo Visual dos Conceitos-Chave

### Perguntas para Reflexão

1. Quais objetos do seu próprio cotidiano poderiam ser imediatamente transformados em uma pequena Caixa de Histórias? Como você os apresentaria para instigar a curiosidade?
2. Pensando em uma história infantil clássica que você gosta, como você a adaptaria para a técnica do Varal de Histórias? Que cinco objetos-chave você escolheria para representar a sequência da trama?
3. Como a abordagem de usar elementos da natureza pode ser aplicada em contextos urbanos, onde o acesso a parques pode ser limitado? Que "natureza urbana" poderia ser explorada?
4. Refletindo sobre seu futuro papel profissional, como você argumentaria para um gestor ou pai sobre a importância pedagógica de "brincar com pedras e galhos" em vez de usar brinquedos educativos estruturados?
5. Qual foi o conceito desta aula que mais ressoou com você e por quê? Como ele transforma sua visão sobre a contação de histórias?

## Conexão com a Próxima Aula

Dominamos o poder do tangível, do concreto e do sensorial. Aprendemos a transformar o mundo físico em um palco para nossas narrativas. Agora, estamos prontos para um novo salto: como levar essa magia e interatividade para um ambiente que cada vez mais faz parte do universo infantil? Na **Aula 11 – Contação de Histórias na Era Digital**, vamos explorar como utilizar aplicativos, projeções e recursos digitais não para substituir, mas para ampliar e dialogar com as práticas que aprendemos hoje.

### Recursos Adicionais

- **Livro:** "As Cem Linguagens da Criança" - Loris Malaguzzi (Organizador). Para aprofundar na abordagem de Reggio Emilia.
- **Documentário:** "O Começo da Vida" (2016). Oferece insights valiosos sobre a importância do brincar e da exploração na primeira infância.
- **Perfil no Instagram:** @letstalk.earlyyears - Uma fonte de inspiração visual sobre o uso de "loose parts" e materiais não estruturados na educação.

Lembre-se: o contador de histórias mais habilidoso não é aquele que tem os recursos mais caros, mas aquele que consegue enxergar um universo em um grão de areia. Que você possa levar consigo a capacidade de ver magia no ordinário e de transformar cada objeto em um convite para uma nova aventura. Seu trabalho tem o poder de moldar não apenas histórias, mas também os futuros cidadãos criativos, sensíveis e conectados com o mundo ao seu redor.